

PENGENALAN DESIGN GRAFIS DAN MULTIMEDIA PADA SISWA DI SMK SANDHY PUTRA MEDAN

Arief Budiman¹, Yuyun Dwi Lestari², Adidtya Perdana³

^{1,2,3} Universitas Harapan Medan

Jl. H.M. Jhoni No. 70 Medan

e-mail: ¹ ariefdiman13@gmail.com, ² yuyun.dl@gmail.com, ³ adid.dana@gmail.com

Abstrak

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini sangat dirasakan oleh semua kalangan, baik kalangan pelajar maupun umum. Banyaknya ilmu pengetahuan saat ini bisa kita dapatkan dari banyak sumber, baik dari sumber buku, internet bahkan mengikuti kursus pelatihan-pelatihan. Tingginya tingkat persaingan dalam mencari lapangan pekerjaan bagi seseorang, khususnya tamatan SMA atau SMK menjadi hal yang sangat harus di perhatikan. Ilmu design grafis dan multimedia merupakan suatu ilmu yang dapat dimanfaatkan seseorang untuk dapat membuat suatu wadah lapangan pekerjaan setelah selesai menamatkan pendidikan di SMA / SMK. Untuk itu perlunya membuat sebuah pengenalan tentang apa itu ilmu design grafis dan multimedia terhadap siswa/i baik SMA maupun SMK. Kegiatan pengenalan Design Grafis dan Multimedia ini dilaksanakan di SMK Sandhy Putra Medan. Adapun materi yang diberikan meliputi dasar pengenalan design grafis, contoh penerapan design grafis, seperti pembuatan spanduk, pembuatan sertifikat, pengenalan software untuk design grafis, pengenalan multimedia, dan contoh penerapan multimedia, seperti pembuatan animasi pembelajaran. Para peserta dapat memahami materi tentang pengenalan design grafis dan multimedia, serta dapat menambah wawasan mereka dalam pengembangan kreatifitas untuk menjadi wirausaha. Dengan demikian mereka bisa termotivasi untuk menguasai bidang design grafis untuk bidang editing foto, periklanan dan pembuatan animasi pembelajaran.

Kata Kunci : Design grafis, Multimedia, Ilmu Pengetahuan

1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini sangat dirasakan oleh semua kalangan, baik kalangan pelajar maupun umum. Banyaknya ilmu pengetahuan saat ini bisa kita dapatkan dari banyak sumber, baik dari sumber buku, internet bahkan mengikuti kursus pelatihan-pelatihan. Adapun tujuan dari mempelajari ilmu pengetahuan tersebut adalah sebagai bekal kita dalam mendapatkan suatu pekerjaan ataupun dengan membuka sendiri lapangan pekerjaan. Tingginya tingkat persaingan dalam mencari lapangan pekerjaan bagi seseorang, khususnya tamatan SMA atau SMK menjadi hal yang sangat harus di perhatikan. Terlebih apabila seseorang yang menamatkan pendidikan tidak dapat sepenuhnya mengimplementasikan ilmunya terhadap membuka lapangan kerja ataupun usaha, bahkan mungkin tidak terpikirkan oleh seseorang tersebut untuk membuka sebuah peluang usaha apabila telah menamatkan pendidikan di jenjang SMA / SMK. Ilmu design grafis dan multimedia merupakan suatu ilmu yang dapat dimanfaatkan seseorang untuk dapat membuat suatu wadah lapangan pekerjaan setelah selesai menamatkan pendidikan di SMA / SMK. Untuk itu perlunya membuat sebuah pengenalan

tentang apa itu ilmu design grafis dan multimedia terhadap siswa/i baik SMA maupun SMK dan untuk apa kegunaannya. Kegiatan pengenalan Design Grafis dan Multimedia ini dilaksanakan di SMK Sandhy Putra Medan. Adapun tujuan dari pengenalan Design Grafis dan Multimedia adalah agar siswa-siswa tersebut nantinya dapat mempunyai sebuah tujuan untuk membuka lapangan pekerjaan di bidang desain grafis dan multimedia seperti pembuatan periklanan, pembuatan cover buku, spanduk ataupun membuat sebuah media pembelajaran yang interaktif dengan menggabungkan audio, video, gambar dan animasi.

Pengabdian masyarakat ini melibatkan siswa/i di SMK Sandhy Putra dengan jumlah peserta 25 orang. Lokasi kegiatan pengabdian masyarakat ini berada di Jl Jamin Ginting KM 11,1 Medan. Para siswa/i tersebut sangat menginginkan dilakukannya kegiatan yang berhubungan dengan pengenalan design grafis dan multimedia agar mereka dapat memahami apa saja peluang yang didapat dari mempelajari ilmu tersebut.

2. METODE PENGABDIAN

Adapun metode pengabdian yang diberikan didalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Pengenalan Design Grafis dan Multimedia Pada Siswa di SMK Sandhy Putra Medan” adalah sebagai berikut:

1. Metode Ceramah : Pada metode ini digunakan untuk menjelaskan dari pemaparan makalah sederhana yang telah diberikan terhadap peserta sebagai dasar landasan teori tentang pengenalan design grafis dan multimedia
2. Metode Demonstrasi : Metode ini digunakan untuk mendemonstrasikan contoh dari implementasi design grafis dan multimedia.
3. Metode Tanya Jawab (Diskusi) : Pada Metode ini peserta dipersilahkan untuk bertanya mengenai materi yang disampaikan oleh tim pengabdian kepada masyarakat selama kegiatan berlangsung.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat dilakukan di SMK Sandhy Putra Medan yang diikuti oleh siswa/i dengan jumlah peserta kurang lebih 25 orang. Adapun judul pengabdian kepada masyarakat yang di laksanakan adalah “Pengenalan Design Grafis dan Multimedia pada Siswa di SMK Sandhy Putra Medan. Kegiatan ini memberikan pengetahuan tentang pengenalan dari design grafis dan multimedia serta bagaimana penerapannya di dalam membuka peluang wirausaha.

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan teks dan atau gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan. Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, video, audio dan animasi secara terintegrasi.

Adapun hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berjalan dengan lancar sesuai dengan jadwal acara yang telah disusun sebelumnya, para peserta siswa/i sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat ini, terutama di dalam pengenalan materi design grafis dan multimedia. Adapun tujuan dari mempelajari ilmu pengetahuan tersebut adalah sebagai bekal kita dalam mendapatkan suatu pekerjaan ataupun dengan membuka sendiri lapangan pekerjaan. Banyak sekali yang dapat di manfaatkan dari ilmu tersebut

misalnya dalam pembuatan usaha kecil-kecilan, seperti editing foto, pembuatan logo, pembuatan spanduk, pembuatan brosur, serta pembuatan aplikasi pembelajaran dengan pemanfaatan multimedia, baik animasi, audio, video dan lain sebagainya. Untuk implementasi pengenalan design grafis tersebut tim pengabdian membuat contoh pembuatan design spanduk sederhana, dengan menggunakan software adobe photoshop, sehingga siswa/i dapat melihat cara kerja dari software tersebut. Berikut merupakan contoh dari pembuatan spanduk sederhana tersebut seperti pada gambar 1.



Gambar 1. Contoh Pembuatan Spanduk Sederhana

Untuk contoh dari multimedia adalah berupa animasi pembelajaran. Berikut contohnya seperti pada gambar 2.



Gambar 2. Contoh Animasi Pembelajaran



Gambar 3. Siswa/i Mengikuti Kegiatan Pengabdian Masyarakat



Gambar 4. Tim Menjelaskan Materi Pengabdian Masyarakat

4. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah para peserta yakni siswa/i di SMK Sandhy Putra memahami materi tentang pengenalan design grafis dan multimedia, serta dapat menambah wawasan mereka dalam pengembangan kreatifitas untuk menjadi wirausaha. Dengan demikian mereka bisa termotivasi untuk menguasai bidang design grafis untuk bidang editing foto, periklanan dan pembuatan animasi pembelajaran.

5. SARAN

Adapun saran dari kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan adalah perlunya mengadakan lanjutan materi untuk memperdalam pengetahuan para peserta di SMK Sandhy Putra tentang Materi Design Grafis dan Multimedia lanjutan, karena waktu yang singkat pada saat pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang lalu, sehingga para peserta dapat lebih menambah wawasan dari materi Design Grafis dan Multimedia lanjutan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Valentino, D. E., dan Yudiansyah, 2020. Perancangan Desain Grafis Sebagai Media Promosi Pada Novena Hotel Bandung. *Jurnal Tematik*, Vol. 7, No. 2 Desember 2020
- Nopriyanti, dan Putu Sudira, 2015. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan dan Wiring Kelistrikan di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol. 5, Nomor 2, Juni 2015
- Dewojati, R., K., W., 2009. Desain Grafis Sebagai Media Ungkap Periklanan, *Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*, Vol 7, No 2 Agustus 2009